# *J U E G O S*

# *D E*

# *A Y E R*

PEÑA HUERTANA "LA CAPAZA"
BLANCA

# <u>JUEGOS DE AYER</u>

Queremos presentar este trabajo de recopilación que ha realizado la peña huertana “la Capaza” y en que han colaborado alumnos/as de 2º de E. S. O. del I. E. S. de Blanca, dirigidos por su profesor-tutor, Ángel Ríos Martínez, con el fin de que podamos disponer de una relación, sin duda incompleta, de juegos con los que disfrutábamos cuando éramos más jóvenes. Sería interesante que se organizasen jornadas de juegos para que nuestros niños los aprendieran y así no llegasen a caer del todo en el olvido, éste también es uno de los objetivos del presente trabajo: que no se queden en el baúl de los recuerdos, sino que estén vivos; son patrimonio nuestro y es importante el que se transmita, tengamos en cuenta que el juego es el mejor vehículo para desarrollar la creatividad.

Hoy que está de moda el videojuego, los juegos de ordenador, las videoconsolas… echamos de menos, en falta, el que nuestros pequeños jueguen a aquello con que nosotros disfrutábamos, juegos de mínimo coste y de gran sociabilidad, tales como “El pillao”, “Perros y liebres”, “El escondite”, “La rayuela”… o de nuestros mayores: “El Caliche”, “El Tranco”… que están llamados a desaparecer ya que la calle y los parques dejan de ser el “campo de actuación”. Se impone cada vez más la vida sedentaria, el aislamiento; como consecuencia de esto: la obesidad y comportamientos antisociales, en algunos casos.

El diccionario nos define juego:

1. Actividad de orden física o mental, no impuesta, que no busca ningún fin utilitario, y a la que uno se entrega para divertirse y obtener placer.
2. Cualquier actividad que se realice para divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas.

La afición por jugar se está perdiendo, por ello y para que al menos se tenga conocimiento de nuestra forma de pasarlo bien, de divertirnos, de tener buenas relaciones con los demás… vamos a disfrutar y divertirnos recordando los juegos que a continuación narramos. ¡Ojalá que esta sencilla recopilación tenga fruto!

Para lograr lo que nos dice diccionario: juguemos, os relatamos 45 juegos, pero tengamos en cuenta que antes de comenzar cualquier juego se solía dar para ver quién se “salva” y quién se “queda”, algunas de las formas las citamos aquí:

. <u>Pares o nones:</u> Los jugadores esconden la mano tras la espalda y uno dirá “pares” y el otro “nones”, sacan las manos y cuentan los dedos, pierde quien no acierta la suma (par o impar), y así hasta que sólo queda uno.

. <u>La mona:</u> Se canta la canción “dando” a cada jugador una palabra, al que le toque la palabra “usted” elige al que quiera y queda libre.

*“Una mona, verdad que mona, ¿verdad que sí?,*
*la mandé por tabaco y me trajo perejil, ¿verdad que sí?*
*Una rosa y un clavel, la más hermosa la elige usted.*

. Pinto, pinto: Se canta la canción haciendo coincidir cada palabra con un jugador, al que coincide la última se "salva"; se repite tantas veces como sea necesario hasta que queda uno.

*Pinto, pinto, golgorito,*
*saca la vaca de veinticinco,*
*en que lugar de la calleja,*
*sa-ca la bu-rra vie-ja .*

. Cara o cruz: Se elige cara o cruz de una moneda y se lanza al aire, gana el que acierta. Se repite tantas veces como sea necesario hasta que quede un solo jugador.

En Madrid tengo un tío: Se canta la canción haciendo coincidir cada palabra con un jugador, al que le corresponda la palabra "fuera" queda libre. Así hasta que quede uno sólo, que es el que se "queda".

*En Madrid tengo un tío que es confitero,*
*cada vez que voy me da un caramelo,*
*chupa que chupa, ¡qué rico está!,*
*tío dame otro para merendar.*
*Tapón, tijeras, tablitas y fuera.*

. Chipiricú: Se canta la canción y cada palabra coincide con un jugador, a que le corresponde "fuera" se salva. Así hasta que queda uno.

*Chipiricú, chipiricá, chipiricú, ricuricá, chipiricú, ricurifera, pin, pan, fuera.*

Vamos ahora a describir algunos de los juegos más populares de nuestra niñez y lo vamos a hacer clasificándolos en juegos de:

1. **Correr y esconderse.**
2. **Correr y pillar.**
3. **Correr y pillar con canciones.**
4. **Lanzar y evitar pelotas corriendo.**
5. **Con teja.**
6. **Sensoriales.**
7. **De saltar.**
8. **Otros.**
9. **No colectivos.**
10. **De niñas.**

## 1. Correr y esconderse.

**El escondite. Policías y ladrones/Perros y liebres. El escondite inglés.**

Cualidades que desarrollan: percepción del propio cuerpo, agilidad, velocidad de reacción y resistencia. Conocimiento y percepción del espacio. Respeto por las normas, trabajo en grupo y autonomía personal.

**El escondite.**

Número de jugadores: Conviene que sean más de tres.

Procedimiento: El que se queda, cara a la pared,  sin ver, cuenta la cantidad que se acuerde mientras los demás jugadores corren a esconderse. Cuando termina de contar debe localizar a los otros jugadores, dejándolos dentro de la zona marcada hasta que los localice a todos, si uno llega a esta zona (la barrera o la valla) sin ser visto "salva" a los demás y se "queda" el mismo; de no ser así se queda el primero que ha sido visto.

**Policías y ladrones/Perros y liebres.**

Número de jugadores: Dos grupos de cuatro o más.

Procedimiento: Se marca una zona. Los policías persiguen a los ladrones en la zona señalada, si los encuentran los van depositando en la cárcel, que estará vigilada por un policía; los ladrones pueden salvar a sus compañeros capturados entrando en la cárcel y tocándolos. Si no lo logran pierden y cambian de papel.

**Perros y liebres:** Igual se juega pero con estos nombres en lugar de policías y ladrones.

**El escondite inglés.**

Número de jugadores: Cuatro o más.

Procedimiento: Un jugador mira la pared y el resto se sitúa a una distancia de varios metros y van avanzando hacia la pared mientras el que se queda dice: un, dos, tres, escondite inglés, y se vuelve rápidamente para ver si sorprende a algún jugador moviéndose mientras avanza. Si lo ve, éste se quedará, sino seguirá hasta que logre sorprender a alguien. El que logra llegar a la pared sin ser visto está a salvo para la próxima partida.

2. **Correr y pillar.**

**El pañuelo. La peste. Pisar la cola. Las cuatro esquinas.**

Cualidades que desarrollan: percepción espacio-temporal, velocidad e reacción, resistencia, espíritu de equipo, socialización y respeto por las normas.

**El pañuelo.**

Número de participantes: Conviene un mínimo de cinco.

Procedimiento: Se hacen dos grupos del mismo número de jugadores y se colocan uno frente a otro a igual distancia (no inferior a 10 metros), numerados con los mismos números los dos equipos. El que sostiene el pañuelo (por ello conviene que el número de participantes sea impar) va diciendo un número y los jugadores que lo tengan vienen a coger el pañuelo, quien lo coge debe volver a su puesto con él sin ser "pillao", si no lo logra es eliminado. Pierde el equipo que antes se quede sin jugadores.

**La peste.**

Número de jugadores: Tres o más.

Procedimiento: Se queda uno y éste tiene que pillar a los demás; si toca a uno le dice: "la peste" y es quien se queda y debe pillar a otro para que se quede y así hasta que decidan terminar.

**Pisar la cola.**

Número de participantes: Cuatro o más.

Material: Trozos de cuerda de un metro aproximadamente.

Procedimiento: Cada uno de los jugadores se coloca una cola que arrastre un poco. A la señal acordada salen corriendo intentando pisar la cola de los otros y que no pisen la suya. Al que le pisan la cola es eliminado. Gana el último sin que le pisen su cola.

**Las cuatro esquinas.**

Número de participantes: Cinco jugadores.

Procedimiento: Se colocan cuatro jugadores uno en cada esquina de una calle perpendicular a otra (puede jugarse también en cuatro árboles) y el otro en el centro. Éste cuenta hasta tres y en ese tiempo los demás han de cambiar de lugar (puede ser en diagonal, paralelo…); si el que está en el centro ocupa una esquina pierde el que queda fuera, sin sitio.

## 3. Correr y pillar con canciones.

**Ratón que te pilla el gato. Abuelita, ¿qué hora es?**

Cualidades que desarrollan: coordinación, fuerza, agilidad, autonomía personal y socialización.

**Ratón que te pilla el gato.**

Número de jugadores: Mínimo de cinco jugadores.

Procedimiento: Se sortea para ver quien es el gato y ratón. El resto hace un corro (cuanto mayor sea el número de participantes mejor ya que el corro será mayor), cogidos de las manos y éstas hacia arriba para dejar paso entre ellos; el gato correrá tras el ratón mientras los demás cantan:

*Ratón que te pilla el gato,*
*ratón que te va a pillar,*
*ratón que como te pille,*
*las tripas te va a sacar.*

Cuando lo pille se queda otro.

**Abuelita, ¿qué hora es?**

Número de jugadores: Tres o más.

Procedimiento: Uno se queda de abuelita. El resto, por orden de izquierda a derecha, le van preguntando:

*Abuelita, abuelita, ¿qué hora es?*

Y la abuelita le puede responder:

*Son cuatro pasos de homiguica*

El jugador dará cuatro pasos pequeñitos.

Si responde:

*Son dos pasos de elefante*

El jugador dará dos pasos bien grandes

Deben llegar a la pared sin ser vistos mientras dan los pasos, caso contrario se queda el que es visto.

## 4. Lanzar y evitar pelotas corriendo.

**El cuadro/El mate. Pie quieto. Pelota pared.**

Cualidades que desarrollan: atención, coordinación, cálculo espacial, puntería, estrategia, precisión, capacidad de reacción, agilidad, velocidad, espíritu de equipo y respeto por las normas.

**El cuadro/El mate.**

Número de jugadores: Mínimo de cuatro.

Procedimiento: Se hacen dos grupos de jugadores del mismo número; se marca un terreno con una línea en el centro y otra al final de cada campo. Se comienza tirando un jugador la pelota para darle a otro del equipo contrario, si le da éste queda “muerto”, pero si le coge la pelota el “muerto” es el que la lanzó. Gana el equipo que logra eliminar a todos los del otro.

**Pie quieto.**

Número de participantes: Cuatro o más.

Material: Pelota pequeña.

Procedimiento: Se marca un círculo en el suelo con tiza y en el centro se coloca la pelota, a su alrededor, tocándola, los jugadores.

El apuntador dirá un nombre (el de uno de los jugadores o de un país, ciudad…) y éste tratará de coger el balón mientras que los demás se alejan lo más rápidamente posible. Cuando coja la pelota gritará: “Pie quieto” y el resto se parará. Con la pelota dará tres pasos desde el círculo en dirección al jugador que quiera y tratará de darle con la pelota, que no puede botar en el suelo, si acierta se volverá al círculo y se comienza nuevamente; caso contrario, los demás jugadores intentarán coger la pelota, repitiendo quien lo consiga el procedimiento del principio. Sólo se vuelve a comenzar desde el círculo cuando un jugador es tocado con la pelota.

**Pelota pared.**

Número de jugadores: Mínimo dos (se puede hacer equipos).

Material: Pelota de lana.

Procedimiento: Se “marca” una pared y un espacio en el suelo, un jugador saca golpeando la pelota con la palma de la mano y lanzándola hacia la pared, otro jugador debe devolverla golpeándola también con la palma de la mano (la pelota puede votar en el suelo), si no lo logra el punto es para el primero. La pelota no debe salir del espacio marcado en el suelo.

## 5. Con teja.

**La rayuela.**

Cualidades que desarrolla: cálculo espacial, coordinación ojos-manos, puntería, equilibrio, estabilidad, estrategia y respeto por las normas.

Hay quien afirma que se remonta a tiempos de la antigua Grecia. Estudiosos le atribuyen un origen adivinatorio y un significado simbólico (los dos semicírculos que encierran la figura sobre el suelo representan el cielo y la tierra).

Un trozo de suelo, lo más plano posible, era el escenario donde se pintaban con tiza las casillas, del uno al siete. Necesidad de equilibrio para no pisar las rayas y destreza para lanzar la teja (un trozo de piedra o ladrillo).

Número de jugadores: A partir de dos.

Materiales: Tiza para pintar en el suelo y un trozo de teja, ladrillo o piedra.

Procedimiento: Se realiza el dibujo, numerando las casillas del 1 al 7.

1: Se pasa a pata coja por las casillas 1 y 2.

2: Se posan las dos piernas, una en el 3 y la otra en el 4.

3: Se pasa a pata coja por la casilla 5.

4: Se posan las dos piernas como se hizo en las casillas 3 y 4. Se da la vuelta.

5: Se tira la teja al 1 y, sin pisar este número, se va hasta el 6-7. Se da la vuelta y se sale haciendo lo mismo que al inicial, recogiendo la teja cuando se llega al número anterior al que está. Se hace lo mismo con el 2, recogiéndose la teja al salir, en el 3-4: así hasta el número 7.

El número donde está la teja no se pisa.

Se pierde cuando al lanzar la teja esta sale fuera o se pisa la raya.

## 6. <u>Sensoriales.</u>

**La gallinica ciega.**

Cualidades que desarrolla: orientación, percepción sensorial (auditiva, táctil y de movimiento) y del cuerpo y velocidad de reacción, atención, concentración y confianza en los demás.

Número de jugadores: Cuatro o más.

Materiales: Un pañuelo.

Procedimiento: A uno de los jugadores se le tapan los ojos con un pañuelo, otro le da vueltas y le pregunta:

*¿Gallinica, qué se te ha perdido?*

- Una aguja y un dedal (contesta)

Da tres vueltas y los encontrarás.

Tras dar tres vueltas sobre si mismo, el que tiene hace de gallinita ciega ha de coger a otro de los jugadores y adivinar quién es. Si lo acierta se queda el que ha sido “pillao”, sino sigue el mismo hasta que acierte.

7. **<u>De saltar.</u>**

**La comba. La goma/El elástico. El tío Juan de la Bellota. Al pasar la barca.**
<u>Cualidades que desarrollan:</u>
. La comba: sentido del ritmo, coordinación, resistencia y respeto por las normas.
. La goma (6 niveles de altura: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera y cintura): habilidad y espíritu de superación.

**La comba.**
<u>Número de participantes:</u> Tres o más (normalmente son niñas).
<u>Procedimiento:</u> Dos jugadoras dan la comba mientras el otro salta. Si se enreda pierde y saltará otra. Las participantes van saltando al tiempo que se canta y deben hacer lo que indica la letra:

**Soy la reina de los mares**
*Soy la reina de los mares,*
*con dinero pagaré, pagaré,*
*tiro mi pañuelo al suelo*
*y lo vuelvo a recoger, recoger.*
*Tengo, tengo, tengo*
*tú no tienes nada,*
*tengo tres ovejas en una cabaña,*
*una me da leche, otra me da lana,*
*y otra me mantiene toda la semana.*
*Caballito blanco, llévame de aquí,*
*llévame al lugar donde yo nací.*

Cuando se dice: *"Tiro mi pañuelo al suelo"*, quien está saltando lo tira y cuando dice: *"y lo vuelvo a recoger"*, lo recoge.

**El cocherito leré**
*Al cocherito, leré*
*me dijo anoche, leré*
*que si quería, leré*
*montar en coche, leré*
*y yo le dije, leré*
*no quiero coche, leré*
*que me mareo, leré.*
*El nombre de María,*
*que cinco letras tiene,*
*la m, la a, la r, la í, la a,*
*Ma – rí – a*

Cada vez que se dice "leré" se da un tirón a la cuerda, llevándola a lo alto. La jugadora debe agachar la cabeza para no rozar la cuerda y estar preparada para seguir saltando al ritmo de la canción.

**La goma.**
<u>Número de participantes:</u> Tres o más.
<u>Procedimiento:</u> Dos jugadores sujetan la goma por los tobillos, con las piernas entreabiertas, y el resto salta según los movimientos que previamente se han determinado, si lo hacen bien se va subiendo. La dificultad aumenta conforme se va

subiendo la goma (los seis niveles indicados al principio). Si fallas te pones a sujetar la goma y cuando te vuelva a tocar sigues por el movimiento en que fallaste, así hasta que uno los complete todos y sea el ganador.

**El tío Juan de la Bellota.**

Número de participantes: Cinco o más.

Procedimiento: El que se queda se coloca en forma de potro y el resto va saltando al tiempo que cantan la canción:

*Al tío Juan de la Bellota*
*que tiene la pipa rota*
*¿con qué se la arreglaremos?*
*con un palo que le demos* (se le da un palo en el culo)
*¿dónde está ese palo?*
*el agua se lo ha llevado*
*¿dónde está esa agua?*
*el pollo se la ha bebido*
*¿dónde está ese pollo?*
*el cura se lo ha comido*
*¿dónde está ese cura?*
*cantando misa*
*con la camisa*
*con el camisón*
*¡tres vueltas al escupitajo*
*y corre que te pila el gato!*

Se escupe, se dan tres vueltas al escupitajo y se sale corriendo para tratar de pillar a otro jugador que será el que se quede, si es pillado, y se comienza el juego.

**Al pasar la barca.**

Número de participantes: Mínimo tres.

Material: Una cuerda.

Procedimiento: Se "quedan" dos balanceando la cuerda de un lado a otro y el tercero salta al ritmo de:

*"Al pasar la barca*
*me dijo el barquero*
*las niñas bonicas*
*no pagan dinero.*
*Yo no soy bonica*
*ni lo quiero ser*
*tome usted el dinero*
*y páseme usted".*

*"Que una y que dos*
*que viene Juan Simón*
*a dar la colección:*
*colección una*
*colección dos*
*colección tres*
*colección cuatro*
*colección cinco*

*colección seis*
*colección siete*
*colección ocho*
*con la escoba y el mocho".*

*"Que una y que dos*
*la Beti, Beti, Bo*
*ángeles del cielo*
*María mareo*
*el culo te veo*
*si no te lo tapas*
*te lo agujereo".*

Una, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, bambo requetebambo (2 veces). A continuación salta otra.

## 8. <u>Otros.</u>

**La mosca. A la una la mula. Las tres en raya. La zompa/El zompo. El ahorcado. El apargate. El corro. Los chinitos. El tranco. Manos calientes. El abejorro. El aro. La patata caliente. Veo, veo. El guá. Las prendas. La perejila. El caliche. Los cromos. La viudica. La cucaña. Las canicas/Las bolas.**

**La mosca.**

<u>Número de participantes:</u> Mínimo de tres.

<u>Procedimiento:</u> Los jugadores hacen un pasillo y por él pasa el que se "queda", diciendo antes de empezar: *"Mosca, todo el mundo inmóvil"*. Los jugadores, con los pies juntos, dan pescozones al que se "queda" procurando no ser vistos, si descubre quien le da el pescozón, éste se queda tiene que pasar por el pasillo.

**A la una la mula.**

<u>Número de participantes:</u> Mínimo cuatro o cinco.

<u>Procedimiento:</u> El que se "queda" se pone en cuclillas, procurando ocultar lo posible la cabeza para evitar algún golpe, y los demás van saltando por encima diciendo:

A la una, la mula
A las dos, la coz (con el pie se da un golpecico en el culo del que se "queda").
A las tres, polique inglés.
A las cuatro, culá que te aplasto (se deja caer el culo en la espalda).
A las cinco, te hico.
A las seis, hacer lo que queráis.
A las siete, dejo mi gran capuchete.
A las ocho, lo recojo.
A las nueve, subí a un árbol (se sube a un árbol).
En el árbol había una rama.
En la rama había un nido.
En el nido, tres huevos.
Uno blanco, uno rojo y otro negro.
Con el blanco me quedé manco (se salta apoyando una sola mano).
Con el rojo me quedé cojo (se salta encogiendo un pie).
Con el negro me quedé muerto (se echa encima del que se "queda").

El jugador que falla es el que se queda.

**Las tres en raya.**

<u>Número de participantes</u>: Dos.

<u>Procedimiento:</u> Se dibuja un cuadrado y se trazan las diagonales y dos líneas más desde el centro de un lado al opuesto, que lo dividan en mitades. Cada uno de lo jugadores va poniendo sus "chinas" (piedrecitas, botones, monedas…) en los puntos sin mover la del centro. Gana el que consiga poner las tres en raya.

**La zompa/El zompo.**

<u>Número de participantes:</u> Variable.

<u>Material:</u> Un zompo o zompa (la zompa lleva como un moño) y el hilo para liar.

Procedimiento: Se coloca una zompa o zompo en el suelo y los jugadores han de tirar a darle, quien no lo consigue pone su zompa o zompo para que le tiren los otros y así sucesivamente.

**El ahorcado.**

Número de participantes: No muy numerosos.

Procedimiento: Se escribe la primera y última letra de una palabra, el resto de letras se sustituyen por rayas. Cada jugador, por turno, dice una letra y si acierta, ésta se coloca encima de la raya correspondiente, si no se va haciendo un muñeco con una horca, correspondiendo a cada parte del cuerpo una letra fallada, pierde el que complete el muñeco antes que se complete la palabra. Hay que estar alerta para no repetir las letras dichas con anterioridad.

**El apargate.**

Número de jugadores: Conviene que más de cuatro.

Material: Un apargate.

Procedimiento: Se sientan los participantes de espaldas a la pared y esconden el apargate detrás de ellos, el que se "queda" tratará de buscar el apargate, recibiendo apargatazos en el culo mientras lo busca. Si logra cogerlo se queda al que se lo coja.

**El corro.**

Número de jugadores: No muy numerosos (cuatro o cinco).

Procedimiento: Los participantes se cogen de la mano y hacen un círculo y giran al tiempo que cantan. Al finalizar se tiran al suelo.

*"Al corro chirimbolo mi padre está en los toros, mi madre más allá, que me caiga una culá. Qué se vuelva usted a caer".*

También se cantaba **"Viva la media naranja".**

*"Viva la media naranja*
*viva la naranja entera*
*viva los guardias civiles*
*que van por la carretera.*
*Ferrocarril, camino llano*
*con el vapor*
*se va mi hermano*
*se va mi hermano*
*se va mi amor*
*se va la prenda*
*que adoro yo".*

**Los chinitos.**

Número de participantes: A partir de dos, aunque mejor si es a partir de cuatro.

Material: Tres piedrecitas (chinas) o tres monedas por cada jugador.

Procedimiento: Cada jugador coge sus tres chinas y, con las manos en la espalda, pone en una mano la cantidad que quiera (de cero a tres); sacan la mano al centro todos los jugadores y cada uno dice el número de chinas que cree que hay entre todas las manos. El que acierta gana un punto (hasta completar el número de puntos que previamente se haya decidido) y así se van saliendo hasta que quede un perdedor o más, según también se haya establecido antes de comenzar.

**El tranco.**

Número de participantes: Dos o más.

Material:

. Palo de madera con punta en sus dos extremos, como si fuese un lápiz, de unos diez centímetros de largo.

. Paleta de madera.

Procedimiento: Se pone el tranco en el suelo, tumbado, se le golpea en un extremo y cuando se levanta se le da con la paleta para mandarlo lo más lejos posible, en el aire también se le puede golpear. Gana quien más lejos lo lleva.

**Manos calientes.**

Número de participantes: Mínimo dos.

Procedimiento: Se ponen las manos de los participantes unas sobre otras (alternativas) de manera que no coincidan juntas las de ningún jugador, se van sacando de abajo a arriba dejándolas caer con fuerza sobre la de encima.

**El abejorro.**

Número de participantes: Mínimo tres.

Procedimiento: El jugador que se queda, de espaldas a los demás, levanta el brazo derecho y mete la mano izquierda por debajo de él, se agacha la mano derecha y la izquierda se levanta lo que pueda, pegada al hombro y con la palma hacia arriba. Los jugadores le dan en la palma de la mano y el que se "queda" tiene que adivinar quien ha sido.

**El aro.**

Número de participantes: Variable (generalmente niñas).

Material: Un aro.

Procedimiento: Se coloca el aro en la cintura y se le hace girar con movimientos de cadera; pierde si cae al suelo y gana el que queda último con el aro girando.

**La patata caliente.**

Número de participantes: Mínimo cuatro.

Material: Una pelota.

Procedimiento: Los jugadores se colocan en corro y uno se queda fuera, los del corro se van pasando la pelota de uno a otro y cuando el que está fuera dice "ya", el que lleva la pelota suma un punto y así hasta que se llegue al número de puntos que se haya marcado y entonces éste jugador queda eliminado. Así sucesivamente hasta que uno gane.

**Veo, veo.**

Número de participantes: Mínimo de dos.

Procedimiento: Un jugador dice:

"Veo, veo"

y otro le contesta:

"¿Qué ves?"

el primero sigue:

"Una cosita"

el otro le pregunta:

"¿Por qué letra empieza?"

El primero dice la letra por la que empieza y se tiene que adivinar lo que ve.

**El guá.**

Número de participantes: Mínimo de dos.

Procedimiento: Se hace un hoyo en el suelo, que es el "guá". Los jugadores tiran sus canicas hacia él desde una línea que previamente se ha marcado. El que más se acerque al "guá" es el que tira primero, después, éste tiene que tirar para meter la canica en el "guá" y poder tirar, si lo logra, contra los otros.

**Las prendas.**

Número de participantes: Cuatro o más.

Material: Un objeto pequeño que se pueda ocultar en las manos (moneda, sortija…).

Procedimiento: Se nombra a un jugador como "madre", que es el que al comenzar entrega el objeto. Éste se va intercambiando de uno a otro de forma disimulada de forma que el que se "queda" no lo sepa. Si acierta quien tiene el objeto, éste se queda y él pasa a "madre". Gana el que más veces haga de "madre".

**La perejila.**

Número de participantes: Dos o más.

Material: Una baraja.

Procedimiento: Se echa una carta a cada participante y el que más puntuación saque es el que empieza. A continuación cada jugador pide cartas hasta que se aproxime o llegue a 31; si se pasa pierde; se puede plantar cuando quiera. Gana el que más se aproxime al 31.

**El caliche.**

Número de participantes: Mínimo dos.

Material:

. Taco de madera de unos 20 centímetros de alto (caliche).

. "Monedas" de metal.

Procedimiento: Se marca un círculo y en su interior se pone el caliche y sobre él se colocan monedas. Desde donde se haya marcado, se lanzan las "monedas" grandes de metal intentando darle al caliche y tirarlo; si éste cae las monedas que caigan dentro del círculo se vuelven a poner encima cuando se pare para seguir jugando y las que caigan fuera del círculo son para el jugador que lo volcó.

**Los cromos.**

Número de jugadores: Mínimo dos.

Material: Cromos.

Procedimiento: Se ponen en el suelo, "bocabajo" los cromos que se vayan a jugar. Por turnos, con la palma de la mano hueca, se da encima de un cromo y, si se pone "bocarriba" lo gana y así hasta que falle, entonces le toca a otro jugador y así sucesivamente.

**La viudica.**

Número de participantes: Mínimo cuatro.

Procedimiento: Se hace un corro y uno se queda arrodillado en el centro mientras que el resto canta:

*"Yo soy la viudica del conde Laurel,*
*que quiere casarse y no tiene con quién"*

el resto le responde cantando:

*"Si quieres casarte y no encuentras con quién,*
*elige a tu gusto que aquí tienes quien".*

Entonces elige a otro (niño o niña según su sexo)

*"Yo elijo a este/a chico/a por ser el más bello/a*
*y dulce caballero/doncella que adorna el jardín.*
*Pues dame una mano, pues dame la otra,*
*Pues dame un besito y quédate solo/a".*

El/la elegido/a se queda en el centro del corro y así sucesivamente.

**La cucaña.**

Número de participantes: Sin número determinado.

Material:

. Palo al que se le da jaboncillo para que resbale.
. Premio: jamón, conejo, pollo, dinero…

Procedimiento: Se coloca el palo de forma vertical, previamente "enjabonado" y se debe subir por el hasta llegar al extremo y coger el premio que allí está situado. Si un jugador resbala pasa a intentarlo el siguiente y éste pasa al final de los participantes. Gana quien consigue el premio.

**Las canicas/Las bolas.**

Número de participantes: Dos o más.

Material: Canicas de cristal o barro

Procedimiento: Se ponen en el lugar elegido y uno tira, con el puño cerrado golpea con el pulgar a la canica para darle a la de otro jugador, si lo consigue éste le dará una canica (pude ser también cromos), si falla le toca tirar a otro.

## 9. No colectivos.

**El diábolo. La carrucha.**

Cualidades que desarrollan: sentido del equilibrio, agilidad, percepción espacio-temporal, capacidad de reacción.

**El diábolo.**

Número de jugadores: Variable.

Material: Un diábolo.

Procedimiento: Se toma una cuerda por sus extremos, uno con cada mano, y se coloca el diábolo en medio de la cuerda, se le da impulso mediante “tiros” desde los extremos para que gire, luego se lanza hacia arriba y hay que recogerlo haciendo tensión en la cuerda. Si cae al suelo pierde.

**La carrucha.**

Número de participantes: Uno o más.

Material: Una carrucha (aro de metal) y un palo.

Procedimiento: Consiste en ir dando con el palo a la carrucha para que está vaya rápida y no caiga al suelo. Se puede hacer competiciones para ver quién llega primero a una meta establecida rodando la carrucha.

**10. De niñas.**

**Han puesto una librería.**

Número de participantes: Cuanto más numerosas mejor.

Procedimiento: Se colocan haciendo dos filas, al ritmo de palmadas, cantan la canción y otra, colocada en medio de las filas, bailará, contorneando la cintura, y cantará entre las filas mientras dure la canción, al finalizar se coloca frente a otra de las niñas y la invita a salir, poniéndose ella en su lugar.

**Han puesto una librería**
*Han puesto una librería*
*con los libros muy baratos*
*con los libros muy baratos.*
*Con un letrero que dice*
*aquí se vende barato*
*aquí se vende barato.*
*Madre prepara la ropa*
*que me voy a torear*
*que me voy a torear*
*que me han dicho los toreros*
*que el toro me va a matar*
*que el toro me va a matar.*
*A ti no te mata el toro*
*ni tampoco los toreros*
*ni tampoco los toreros.*
*A ti te mata una rubia*
*que tenga los ojos negros*
*que tenga los ojos negros.*
*Y tú los tienes azules*
*y por eso no te quiero.*
*Al subir a las escaleras*
*¡ay! un "bichico" me picó*
*¡ay! un "bichico" me picó*
*lo cogí de las orejas*
*y tiré por el balcón.*

Similares son las siguientes:

**¿Dónde están las llaves?**
*¿Dónde están las llaves?*
*matarile, rile, rile.*
*¿Dónde están las llaves?*
*matarile, rile, ron, chimpón.*
*En el fondo del mar,*
*matarile, rile, rile,*
*en el fondo del mar,*
*matarile, rile, ron, chimpón.*
*¿Quién irá por ellas?*
*matarile, rile, rile*
*¿quién irá por ellas?*

*Matarile, rile, ron, chimpón.*
*Que vaya… (nombre de la niña)*
*matarile, rile, rile,*
*que vaya…*
*matarile, rile, ron, chimpón.*

**El patio de mi casa.**
(Se juega haciendo un corro).
*El patio de mi casa es particular*
*cuando llueve se moja*
*igual que los demás,*
*agáchate y vuélvete a agachar*
*que los agachaditos*
*no saben cantar*
*ache, i, jota, ka,*
*ele, elle, me, a,*
*que si tú no me quieres*
*otra niña me querrá.*
*Chocolate, panecillo*
*corre, corre, que te pillo,*
*descansar, descansar*
*que la coja va a pasar.*
*Desde pequeñica*
*me quedé, me quedé,*
*algo resentida*
*de este pie, de este pie.*
*y aunque yo sé*
*que soy una cojica*
*disimular*
*lo disimulo bien.*
*Descansar, descansar*
*que la coja va a pasar.*

**Manuel.**
(Al decir Manuel se dan unas palmadas).
*Me están haciendo un vestido, Manuel*
*de color de chocolate, Manuel*
*cada vez que me lo pongo, Manuel*
*me sale un novio estudiante, Manuel.*
*Que si las chicas, Manuel*
*que bonicas son, Manuel*
*hay que quererlas, Manuel*
*con devoción, Manuel.*
*Me están haciendo un vestido, Manuel*
*de color de caramelo, Manuel*
*cada vez que me lo pongo, Manuel*
*me sale un novio torero, Manuel.*
*En casa del señor cura, Manuel*
*ya no comen en la mesa, Manuel*
*que comen en la escalera, Manuel*

*porque soy la cocinera, Manuel.*
*Que si las chicas, Manuel,*
*que bonitas son, Manuel*
*hay que quererlas, Manuel*
*con devoción, Manuel.*

Bueno, esperamos que esta sencilla recopilación haya sido de su agrado y le haya permitido recordar juegos con los que seguro disfrutó y pasó buenos ratos. Trate de transmitirlos a sus hijos, son seña de identidad de nuestro pueblo que nos permiten conocer con mayor detalle la expresión de la cultura popular. Tenga en cuenta las funciones que tiene el juego tanto en la evolución psicológica y psíquica del niño como agente sociológico, contribuye a la formación de su carácter, enseña a compartir, a ser compañero, a enfrentarse a situaciones que debe resolver, a extraer experiencias, a saber perder y ganar…

I N D I C E

Las canicas/Las bolas

9. No colectivos
    - El diábolo
    - La carrucha
10. De niñas
    - Han puesto una librería
    - ¿Dónde están las llaves?
    - El patio de mi casa
    - Manuel